Tang Garden

· Introduction ·

La dynastie Tang (618-907) est considérée comme le premier âge d'or du jardin chinois classique. L'empereur Xuanzong a construit un magnifique jardin impérial, le Jardin du Majestueux Lac Clair, près de Xi'an et y a vécu avec sa célèbre concubine, Yang Guifei.

· Aperçu ·

Les joueurs jouent le rôle d'ingénieurs qui ont été convoqués pour construire un jardin tout en équilibrant les éléments de l'eau, de la roche et de la flore. Ils doivent agrémenter le jardin avec des pavillons, des ponts, différents types de végétation et des animaux tels que des oiseaux et des poissons. Pendant la construction, des personnages visiteront le jardin pour inspecter la disposition des éléments naturels et admirer le paysage environnant.

Auteurs : Francesco Testini et Pierluca Zizzi
Illustrateur : Mateusz Mizak
Éditeur : ThunderGryph Games
PM et direction artistique : Gonzalo Aguirre Bisi
QR et équilibrage du jeu : Pierpaolo Paoletti
Relecture des règles : Keith Matejka
Traduction française : Board Game Circus
Conception graphique : Daniel Tosco et Gui Gandalf
Maquettes : Erick Tosco
Conception des pavillons et des ponts : Game Trayz
Grâce au soutien de : José Ortega, Cristina Bisi et Luis González
Site Web : www.thundergryph.com

· Contenu ·

1 livret de règles

1 plateau Jardin

1 tuile de départ double face

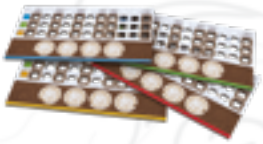
60 tuiles Jardin

54 cartes Décoration

60 pièces

16 tuiles Lanterne

4 tuiles Lanterne Solo


4 plateaux de joueurs

12 cartes Personnage

12 figurines Personnage

8 grandes tuiles Paysage

12 petites tuiles Paysage

8 grands jetons Paysage

8 petits jetons Paysage

36 décorations

12 cubes

4 jetons Personnages

1 jeton Ingénieur (Jeton premier joueur)

· Mise en place ·

1. Placez le plateau Jardin au centre de la table.

2. Placez la tuile de départ au centre du plateau Jardin sur une des 2 faces. Elle peut être orientée dans n'importe quelle direction.

3. Triez les quatre types de tuiles Jardin selon leur dos et mélangez chaque pile. Placez-les face cachée en quatre piles sur les emplacements prévus à cet effet dans chaque coin du plateau Jardin. Retournez la première tuile face visible de chaque pile.

4. Mélangez les 54 cartes Décoration et placez-les face cachée sur la table près du plateau Jardin.

5. Placez les 36 décorations près du plateau Jardin.

6. Donnez à chaque joueur trois cubes et un plateau de joueur de la couleur choisie. Placez les cubes sur la case de départ de chaque piste. Donnez à chaque joueur un des quatre types de tuiles Lanterne (une pour chaque aptitude spéciale). Placez-les sur les emplacements prévus à cet effet du plateau de chaque joueur.

7. Trouvez les six cartes Personnage de départ avec une icône carrée colorée dans le coin supérieur droit de la carte. Mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur place sa carte Personnage devant lui et y place la figurine Personnage correspondante. Elle indique que la compétence du personnage est active. Chaque joueur avance son cube d'une position sur son plateau de joueur dans la catégorie indiquée dans le coin supérieur droit de sa carte Personnage de départ. Prenez toutes les cartes Personnage restantes. Mélangez-les et placez-les face cachée pour former le paquet des Personnages.

7.1 Révélez les deux premiers Personnages du paquet des Personnages.

7.2 Placez toutes les figurines Personnage inutilisées à côté du plateau Jardin.

8. Mélangez séparément les douze petites tuiles Paysage et les huit grandes tuiles Paysage. Placez-les face visible en deux groupes à côté du plateau Jardin. Insérez les quatre premières petites tuiles Paysage dans chacune des quatre rainures de départ (marquées 8.1 dans l'image ci-dessous). Placez la première tuile Paysage de chaque pile à côté de la pile. De cette façon, deux petites tuiles Paysage et deux grandes tuiles Paysage sont toujours visibles.

9. Placez les 16 jetons Paysage (grands et petits) sur le plateau Jardin en forme de losange, en respectant le schéma ci-dessous à gauche.

9.1 *Exception : Dans une partie à 2 joueurs, placez les jetons Paysage comme indiqué dans l'image ci-dessous à droite.*

10. Le dernier joueur à s'être rendu en Chine devient le premier joueur et prend le jeton Ingénieur. Si personne n'est allé en Chine, choisissez le premier joueur au hasard.

• Ordre du tour de jeu •

En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur joue un tour. Chaque tour consiste en une action principale obligatoire et trois actions optionnelles possibles.

- **Action principale** *(obligatoire) :*
  - **Construire le jardin,**

    ou
  - **Placer une décoration.**
- **Influencer un Personnage** *(facultatif) :*

Après l'action principale, le joueur peut influencer un Personnage s'il a atteint le niveau requis sur son plateau de jeu.

- **Utiliser une lanterne** *(facultatif) :*

Une fois par tour, un joueur peut activer une de ses capacités de lanterne avec son action principale en retournant une de ses tuiles face cachée.

- **Rafraîchir une lanterne** *(facultatif) :*

Pendant son tour, un joueur peut dépenser trois jetons Paysage de la même taille en sa possession pour rafraîchir une tuile Lanterne utilisée précédemment en la retournant sur son côté inutilisé. *Exception : Dans une partie à 2 joueurs, dépensez quatre jetons Paysage.*

• Construire le jardin •

Le joueur actif choisit la première tuile Jardin face visible d'une des quatre piles aux coins du plateau Jardin et la place sur l'une des cases disponibles sur le plateau Jardin.

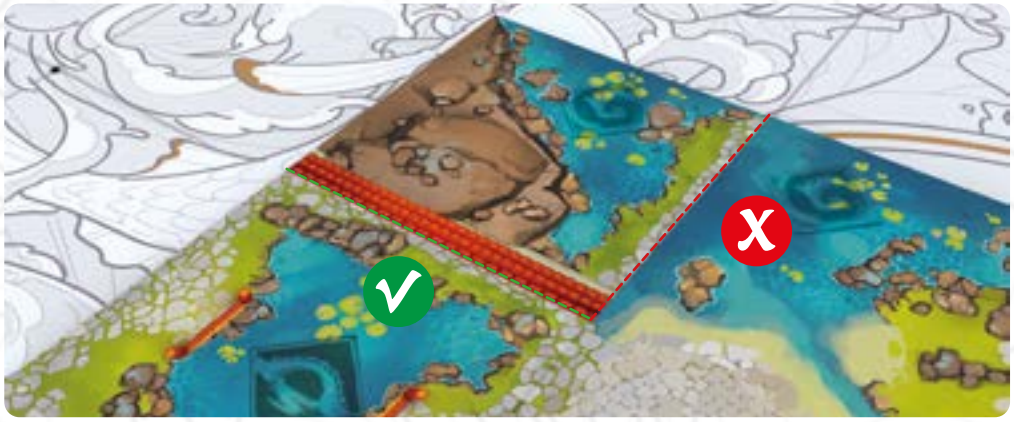
- La tuile placée doit être adjacente à une tuile déjà placée sur le plateau Jardin.

- Les types de terrain sur tous les bords des tuiles adjacentes doivent correspondre. *Exception : Certaines tuiles ont un mur sur un de leurs côtés. Les murs peuvent être agencés à n'importe quel type de terrain et peuvent enfermer des zones de terrain, ce qui garantit un niveau pour cet élément.*

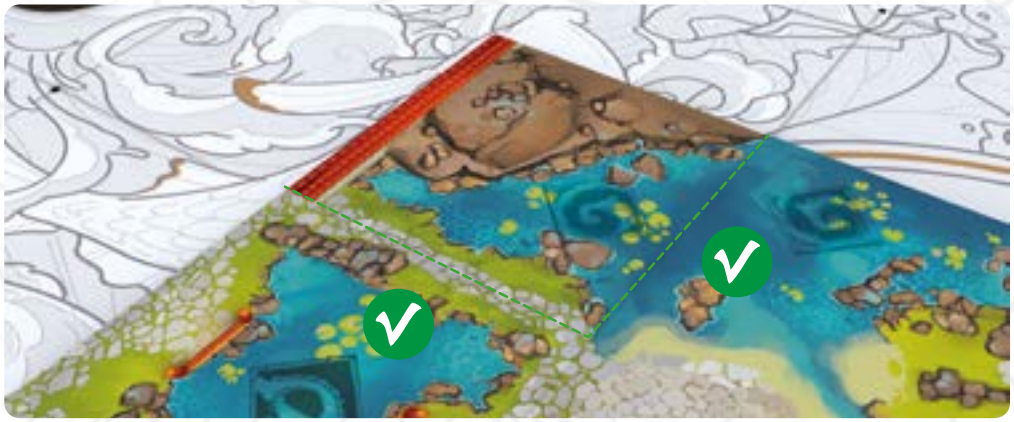
Après avoir placé la tuile Jardin, examinez la tuile nouvellement placée et collectez des récompenses en fonction des critères suivants :

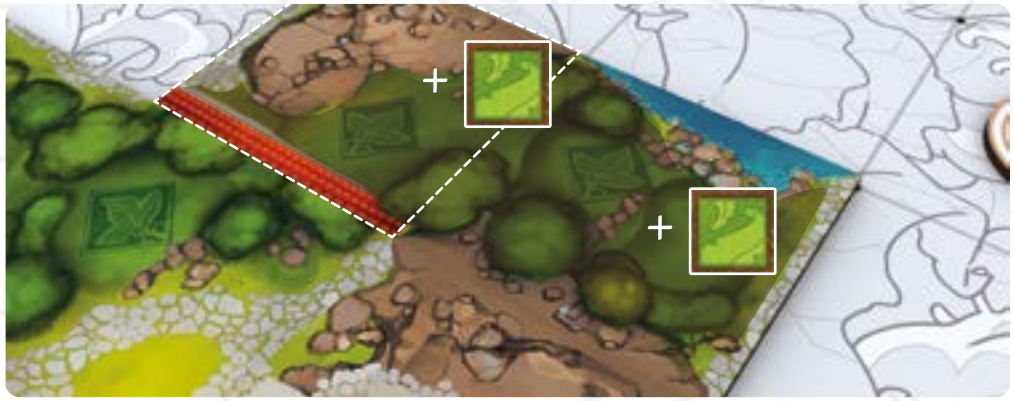
- Avancez le cube de l'élément correspondant sur votre plateau de joueur pour chaque bord qui correspond au type de terrain des tuiles adjacentes.
- Le terrain est considéré comme clos lorsqu'une zone de végétation, d'eau ou de roches est terminée et ne peut plus être complétée par la pose de nouvelles tuiles. Si un terrain devient clôturé à la suite de la pose de la nouvelle tuile, avancez le cube correspondant au type de terrain clôturé d'un niveau. Des murs peuvent être utilisés pour entourer le terrain. Si le terrain va jusqu'au bord du plateau Jardin, il **n**'est **pas** considéré comme fermé.
- Gagnez une pièce de monnaie si l'un des bords de la tuile nouvellement posée correspond à un bord de sentier.
- Si la nouvelle tuile placée correspond à **deux** bords de sentier, le joueur peut gagner deux pièces ou, à la place, avancer le niveau d'une piste de son plateau de jeu.

Ces bonus sont cumulatifs. Il est possible d'avancer d'une ou plusieurs cases sur une ou plusieurs pistes et d'obtenir une ou plusieurs pièces avec le placement d'une seule tuile.



Viola décide de construire le jardin et choisit une tuile avec plusieurs types de terrain sur les bords. Elle fait pivoter la tuile de telle manière qu'elle s'adapte à tous les types de terrain des tuiles adjacentes (voir l'image ci-dessous). Elle gagne un niveau d'eau sur son plateau de joueur et une pièce pour avoir fait correspondre le bord d'un sentier.





Dans cet exemple, la joueuse gagne un niveau de végétation pour la connexion et un niveau de végétation pour la clôture d'un terrain. Le bord du mur peut être connecté à n'importe quel type de terrain, mais il ne rapporte pas de bonus.

Dans cet exemple, la joueuse gagne soit deux pièces pour les deux bords de sentier connectés, soit un niveau sur son plateau de joueur sur la piste de son choix. Elle bénéficie également d'un niveau de végétation, car cette tuile présente déjà une zone fermée au centre de la tuile, entourée par les bords des sentiers.

Dans cet exemple, la joueuse gagne deux pièces pour les sentiers correspondants, et deux niveaux sur la piste d'eau de son plateau de joueur - un pour le bord de l'eau et un pour avoir clos le terrain de l'eau.

En plaçant une tuile, si le joueur recouvre une case avec un jeton Paysage, **il gagne immédiatement le jeton** et **doit** insérer une tuile Paysage du type correspondant (petit ou grand) sur le plateau Jardin. Il choisit une des deux tuiles Paysage face visible de la taille requise. La tuile Paysage peut être insérée dans n'importe quelle rainure de son choix, en adaptant la taille de la tuile Paysage à la taille de la rainure. Une fois la tuile Paysage insérée, révélez une nouvelle tuile Paysage si nécessaire, de sorte qu'il y en ait deux de chaque taille visibles.

· Insérer une tuile Paysage ·

Il y a cinq rainures sur chacun des quatre côtés du plateau Jardin où les tuiles Paysage peuvent être insérées. La rangée intérieure de rainures est destinée à l'insertion de petites tuiles Paysage, tandis que la rangée extérieure est destinée à l'insertion de grandes tuiles Paysage.

Viola pose une tuile Jardin sur une case et recouvre un petit jeton Paysage. Après avoir avancé d'un niveau de végétation sur son plateau de jeu, elle prend le jeton Paysage (en le plaçant près de son plateau de joueur) et choisit une petite tuile Paysage. Elle l'insère ensuite dans une rainure sur le plateau Jardin.

IMPORTANT : Après avoir terminé une action Construire le jardin, s'il y a moins de deux tuiles Jardin face visible sur le plateau, retournez la première tuile de chaque pile afin que quatre tuiles soient face visible.

· Tuiles Jardin spéciales ·

Il y a quelques tuiles Jardin spéciales qui sont mélangées parmi les tuiles Jardin normales. Ces tuiles ont des récompenses spéciales et leurs bords n'ont pas besoin de correspondre aux bords des tuiles adjacentes lorsqu'elles sont placées. De plus, tous les bords d'une tuile Jardin spéciale peuvent entourer le terrain, ce qui peut aider à gagner un niveau supplémentaire.

Hehua ting, temple du lotus (mur bleu) : Gagnez une pièce + une pièce pour chaque bord d'eau adjacent.

Hua ting, temple des fleurs (mur vert) : Gagnez une pièce + une pièce pour chaque bord de végétation adjacent.

Simian ting, temple des roches (mur marron) : Gagnez une pièce + une pièce pour chaque bord de rocher adjacent.

Si lors d'un tour suivant, un joueur place une tuile Jardin avec un bord adjacent à la tuile Jardin spéciale avec le type de terrain correspondant, le joueur gagne une pièce.

Viola place la tuile de jardin Simian ting à bordure marron à côté d'une tuile avec un côté terrain rocheux. Elle gagne deux pièces de monnaie - une pièce pour le Simian ting, et une pour le côté du terrain rocheux. Un bord est relié à un sentier, ce qui est permis, mais ne lui accorde rien. Viola obtient également un niveau sur la roche pour avoir clos une zone rocheuse.

Au tour suivant, Michele pose une tuile Jardin avec un côté roche à côté de la tuile de jardin Simian ting. Il gagne une pièce de monnaie pour le placement à côté de la tuile Simian ting, une pièce pour correspondre au bord du sentier et un niveau sur la piste de la roche parce que le terrain rocheux est complètement fermé.

· Placer une décoration ·

Le joueur actif pioche deux cartes, et une carte pour chaque tuile face cachée sur le dessus de chacune des quatre piles de tuiles Jardin. Le joueur examine les cartes prises, en choisit une pour décorer le jardin, et la place face visible devant lui avec toutes ses cartes déjà jouées, en les triant par type. Ensuite, il prend la décoration correspondante de la réserve et la place dans le jardin sur l'une des zones désignées, obtenant le bonus unique indiqué sur la carte Décoration. Les cartes non choisies sont défaussées face visible près du paquet de cartes Décoration. **S'il n'y a plus de zones sur le plateau Jardin du type désigné ou s'il n'y a plus de décorations du type désigné dans la réserve, la carte ne peut être choisie.**

1. Nom de la décoration
2. Indicateur de placement : La zone du plateau Jardin où la décoration correspondante doit être placée (exemple : un poisson va sur une tuile avec de l'eau).
3. Bonus unique
4. Icônes décompte de points de fin de partie

IMPORTANT : S'il n'y a pas d'espace libre pour placer les décorations des cartes Décoration piochées, le joueur défausse toutes les cartes Décoration piochées et son tour se termine. Des actions optionnelles peuvent encore être réalisées.

Viola décide de placer une décoration comme action principale. Elle pioche trois cartes et choisit de garder la carte poisson. Elle place ensuite la décoration de poisson dans le jardin, sur une zone d'eau correspondante.

· Iconographie carte Décoration ·

Les icônes sur les cartes Décoration rapportent des pièces en fin de partie.

Oiseaux et poissons

6 pièces si le joueur a une paire de cartes oiseaux et de poissons.

0 pièce si le joueur n'a qu'une seule carte oiseaux ou poissons.

Les paires multiples rapportent des pièces, alors que les cartes en trop d'un même type ne rapportent pas de pièces supplémentaires.

Lotus et pivoines

6 pièces si le joueur a une paire de cartes lotus et pivoines.

0 pièce si le joueur n'a qu'une seule carte lotus ou pivoines.

Les paires multiples rapportent des pièces, alors que les cartes en trop d'un même type ne rapportent pas de pièces supplémentaires.

Pont

2 pièces par carte pont.

Pavillons

12 pièces pour le joueur ayant le plus de cartes Pavillon.

6 pièces pour le joueur qui a le deuxième plus grand nombre de cartes Pavillon.

*Si les joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de cartes Pavillon, répartissez les **18** pièces entre les joueurs à égalité en ignorant les pièces restantes. Dans ce cas, les joueurs ayant le deuxième plus grand nombre de Pavillon ne gagnent pas de pièces.*

Arbres

1-4-9-16-25 pièces selon le nombre d'arbres différents que les joueurs ont.

Si les joueurs ont plusieurs séries de cartes arbre, chaque série rapporte des pièces.

Zone du plateau Jardin où le joueur doit placer la décoration :

espace vert : arbres, pivoines, oiseaux

zone d'eau : lotus, poissons

zone du pont : ponts

zone rocheuse : pavillons

Bonus uniques :

Avancer sur la piste de la végétation

Avancer sur la piste d'eau

Avancer sur la piste de la roche

Avancer sur n'importe quelle piste

Retirez un jeton Paysage de votre choix du plateau Jardin, placez-le dans la zone du joueur et insérez la tuile Paysage correspondante sur le plateau Jardin.

IMPORTANT : à la fin d'une action Placer une décoration, le joueur doit retourner face visible toutes les tuiles Jardin face cachée sur le dessus de chaque pile du plateau Jardin.

Viola choisit de placer une décoration. Il y a deux tuiles Jardin face cachée pour le moment, alors elle pioche quatre cartes Décoration (deux cartes plus une pour chaque tuile Jardin face cachée sur le dessus de leurs piles). Elle pioche un pavillon, un poisson et deux pivoines. Elle choisit de garder la pivoine avec le bonus de niveau de la végétation. Elle place la décoration correspondante sur une zone de végétation libre dans le jardin. Elle avance le cube sur sa piste végétation d'une case. Elle gagnera six pièces à la fin de la partie, car elle a joué une carte de décoration de lotus plus tôt dans la partie (lotus + pivoine = six pièces).

· Influencer un personnage ·

1. Nom
2. Bonus de départ
3. Compétence du personnage
4. Préférence de vue

Emplacement du personnage

Après l'action principale d'un joueur, il peut choisir d'influencer un personnage. Chaque joueur commence le jeu avec un personnage et peut profiter de ses compétences pendant son tour.

Pour influencer un **nouveau** personnage, le joueur doit avoir avancé chacun de ses trois cubes au niveau requis par le personnage ou à un niveau supérieur, comme indiqué par une petite icône sur le plateau de joueur. De plus, il doit y avoir au moins une zone de placement de personnage libre sur le plateau.

Pour influencer un personnage, le joueur doit :

- Choisir et prendre une des deux cartes de personnage révélées. Sinon, le joueur peut prendre une carte personnage face cachée de la pioche. Ensuite, prenez la figurine du personnage correspondant.
- Puis le joueur choisit un de ses personnages et place la figurine correspondante sur l'un des emplacements disponibles du plateau Jardin - soit sur une tuile de jardin, un décor de pont ou un décor de pavillon. **Il tourne ensuite la figurine de façon à ce qu'elle soit orientée vers un des quatre points cardinaux.**

Le joueur gagne des pièces pour chaque personnage sur le plateau Jardin à la fin de la partie en fonction de sa position et de la direction dans laquelle il regarde, en tenant compte de la préférence du personnage pour sa vue.

Les personnages avec cette icône gagneront des pièces de monnaie en voyant des tuiles spécifiques sur le plateau du jardin.

Les personnages avec cette icône gagneront des pièces en voyant des icônes spécifiques sur les tuiles de paysage.

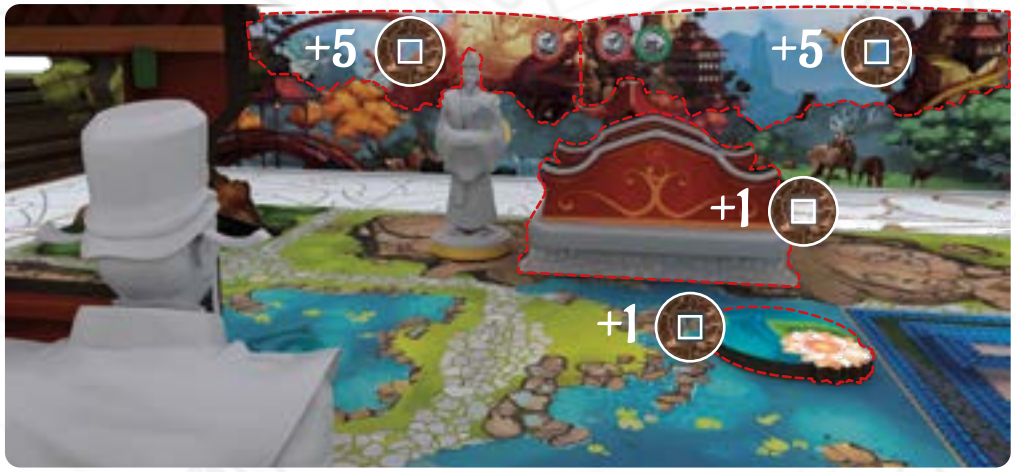
De plus, chaque personnage gagnera une pièce pour chaque décoration dans sa ligne de vue.

Chaque joueur a toujours une figurine personnage avec sa carte correspondante. La compétence de ce personnage représente la compétence active du joueur.

IMPORTANT : Après avoir placé une figurine Personnage sur le plateau Jardin, sa compétence n'est plus disponible.

- Si le joueur a choisi l'une des cartes de personnage révélées, révélez une nouvelle carte de la pioche et placez-la face visible sur la table pour qu'il y ait toujours deux cartes Personnage face visible parmi lesquelles les joueurs peuvent choisir.

CONSEIL : La liste des personnages se trouve à la dernière page de ce livret de règles.



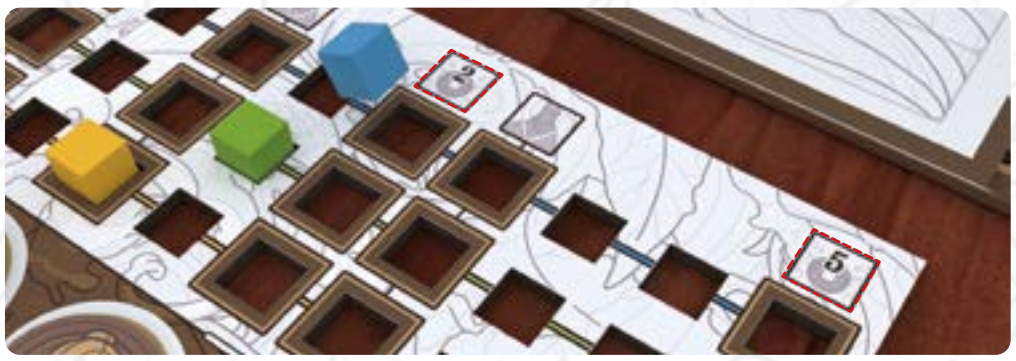
Viola a commencé la partie avec le personnage de l'Ermite. Après sa dernière action "Placer une Décoration", elle répond maintenant à l'exigence de la piste d'eau pour influencer un nouveau personnage. Elle choisit la carte Empereur et récupère la figurine de l'Empereur. Viola place l'Empereur sur le plateau Jardin, face au paysage avec deux dragons, puisque la préférence de vue de l'Empereur permet à Viola de gagner cinq pièces à la fin de la partie pour chaque dragon du paysage actif (voir Description des personnages en page 12 pour plus de détails). Elle révèle alors une nouvelle carte Personnage de la pioche pour remplacer la carte qu'elle a choisie.

IMPORTANT : S'il n'y a pas de place sur le plateau Jardin pour placer un personnage, ou si le joueur ne veut pas effectuer l'action Influencer un personnage, le joueur prend alors un pion Personnage. Un pion Personnage peut être utilisé lors des tours suivants pour effectuer l'action " Influencer un personnage ". Il n'est possible d'influencer qu'un seul personnage par tour. Si le joueur atteint le seuil suivant pour influencer un nouveau personnage, il perdra immédiatement les jetons qu'il possède.

• Bonus des pièces du plateau de joueur •

Lorsqu'un seul cube atteint le niveau requis pour la récompense, comme indiqué par l'icône sur le plateau de joueur, il gagne immédiatement le bonus de pièce correspondant.

Chaque cube sur la piste d'éléments d'un joueur déclenche un de ces bonus. Si un joueur atteint la fin de la piste avec chacun des trois cubes, il aura gagné un total de 21 pièces.



• Utiliser une lanterne •

Le joueur actif peut choisir d'utiliser une lanterne une fois par tour. Pour ce faire, le joueur retourne face cachée une tuile Lanterne de son plateau de joueur et active la capacité de la lanterne choisie. Il y a quatre capacités différentes.

Lorsqu'il fait une action Construire le jardin, le joueur place deux tuiles Jardin, en marquant des points pour les deux. Les deux tuiles Jardin doivent être face visible au début du tour.

Lorsqu'il fait l'action Placer une Décoration, le joueur place deux décorations à partir des cartes piochées, obtenant ainsi le bonus unique des deux cartes.

Le joueur déplace un de ses personnages sur le plateau Jardin à n'importe quel endroit disponible, en ajustant l'orientation si désirée. Sinon, le joueur peut ajuster l'orientation de son personnage sans le déplacer. Le joueur ne peut déplacer ou ajuster qu'un seul de ses personnages déjà sur le plateau Jardin.

Lors de l'influence d'un nouveau personnage, le joueur peut choisir un personnage spécifique dans de la pioche de personnages au lieu de prendre l'un des personnages face visible puis mélanger la pile après la sélection OU pendant le placement d'une tuile Paysage, le joueur peut choisir n'importe laquelle des tuiles face cachée puis mélanger la pile après la sélection.

RAPPEL : Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule lanterne par tour.

• Rafraîchir une lanterne (facultatif) •

Pendant son tour, un joueur peut dépenser trois jetons Paysage de la même taille pour rafraîchir une tuile Lanterne utilisée précédemment en la retournant face inutilisée. Une fois dépensé, replacez les jetons Paysage dans la boîte de jeu. *Exception : Dans une partie à 2 joueurs, dépensez quatre jetons Paysage.*

• Fin de la partie •

La fin de la partie est déclenchée **lorsqu'il y a trois jetons Paysage ou moins sur le plateau de jeu** ou lorsqu'une des quatre piles de tuiles Jardin est épuisée. La partie continue jusqu'à ce que le joueur à la droite du joueur avec le jeton de l'Ingénieur termine son tour, ainsi tous les joueurs jouent un nombre égal de tours. Ensuite, faites le décompte des points pour déterminer le gagnant.

• Décompte des points •

Comptez les pièces obtenues pendant la partie, puis ajoutez :

- Les pièces attribuées par les cartes Décoration devant chaque joueur. Exemples :
  - **Gagnez six pièces pour chaque paire de cartes de lotus et de pivoines.**
  - **Gagnez six pièces pour chaque paire de cartes oiseaux et poissons.**
  - **Le joueur avec le plus grand nombre de cartes Pavillon gagne 12 pièces. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cartes Pavillon gagne 6 pièces.** En cas d'égalité pour le plus grand nombre, répartissez 18 pièces entre les joueurs à égalité, en ignorant les points restants et n'attribuez pas de pièces pour la deuxième place. S'il n'y a pas d'égalité pour le plus grand nombre, mais qu'il y a plusieurs joueurs à égalité pour la deuxième place, répartissez six pièces entre les joueurs à égalité de façon égale en ignorant les pièces restantes.
  - **Gagnez 1-4-9-16-25 pièces pour avoir 1-2-3-4-5 cartes Arbre différentes. Si les joueurs ont plusieurs séries de cartes Arbre, chaque série rapporte des pièces.**
  - **Gagnez deux pièces pour chaque carte Pont.**
- **Pièces gagnées grâce aux personnages.**
  - Gagnez une pièce pour chaque Décoration dans la **ligne de vue** de chacun des personnages du joueur.

Pour déterminer si une décoration se trouve dans la ligne de vue d'un personnage, commencez à l'endroit où il se trouve et suivez les tuiles dans la direction dans laquelle il regarde jusqu'au bord du plateau Jardin. Une décoration sur la même tuile qu'un personnage est également considérée comme étant dans sa ligne de vue.

- Gagnez des pièces en fonction de la **préférence de vue** du personnage. La préférence de vue de chaque personnage est indiquée au bas de sa carte Personnage et peut inclure la **ligne de vue** (icône de l'œil à l'intérieur d'un losange) ou le paysage actif (icône de l'œil dans un cercle). **Le paysage actif est composé de cinq tuiles de paysage, trois petites et deux grandes, insérées sur le bord du plateau Jardin dans la direction du regard du personnage.**

Le joueur avec le plus de pièces est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de jetons Paysage parmi les joueurs à égalité est le vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus grand nombre de cubes avec la position la plus avancée sur les pistes de son plateau de joueur parmi les joueurs à égalité est le gagnant. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

• Variante solo "Yin & Yang" •

Dans ce mode de jeu, votre objectif est de compléter la partie centrale du plateau Jardin, qui est composé de 28 cases autour de la tuile de départ.

Ce mode de jeu n'utilise pas les cases sur les bords du plateau. Les cartes Décoration ne sont pas récupérées, les capacités des personnages ne sont pas disponibles et les plateaux des joueurs ne sont pas utilisés.

Au fur et à mesure que la partie progresse, s'il n'y a plus de coups possibles ou si une pile de tuiles Jardin est épuisée et que vous ne pouvez plus continuer la partie à l'aide d'une lanterne, la partie se termine immédiatement. Vous avez été vaincu. Si vous êtes capable de recouvrir toutes les cases de la partie centrale du plateau Jardin, vous avez gagné.

Dans ce cas, notez votre performance et comparez votre score avec le tableau pour voir votre niveau de réussite.

• Mise en place •

La mise en place de la variante solo est identique à celle du jeu multijoueur avec les modifications suivantes :

1. Mélangez les cartes Personnage de départ. Piochez-en deux et gardez-en une face visible devant vous. Trouvez la figurine correspondante et placez-la sur la carte. La compétence du personnage n'est pas utilisée pendant la partie, alors que sa préférence de vue est utilisée normalement.

Après avoir placé un personnage dans le jardin, examinez la carte non choisie. Trouvez la figurine correspondante et placez-la sur le plateau Jardin à n'importe quel endroit disponible. Puis remettez la carte Personnage non sélectionnée dans la boîte de jeu.

Les figurines Personnage placées de cette façon sont considérées comme "neutres". Elles **NE** donnent **PAS** de pièces de monnaie, mais elles occupent des emplacements de personnage sur le plateau Jardin. La ligne de vue d'un personnage neutre n'a pas d'importance dans la variante solo.

Mélangez les quatre cartes Personnage restantes avec les six autres. Ces cartes constituent le paquet de dix personnages. Placez le face cachée à côté du plateau principal et révélez les deux premiers personnages.

2. Mélangez les 54 cartes Décoration et placez la pile face cachée.

2.1 Révélez les quatre premières cartes Décoration et placez-en une face visible, à côté de chaque pile de tuiles Jardin.

3. Mélangez quatre petits jetons Paysage et quatre grands jetons Paysage. Placez les face visible sur les cases indiquées sur le schéma de mise en place en page 10.

N'oubliez pas : dans ce mode, vous ne pouvez pas poser de tuiles Jardin sur des cases à l'extérieur du jardin central, comme indiqué par la zone verte sur le schéma de mise en place en page 10.

4. Placez devant vous les quatre tuiles de lanterne spéciales pour jouer en solo. Remettez toutes les tuiles de lanterne restantes et tous les plateaux des joueurs dans la boîte de jeu.

IMPORTANT : Les plateaux de jeu ne sont pas utilisés dans la variante solo.

· Ordre du tour de jeu ·

À chaque tour, vous devez choisir et placer une tuile Jardin disponible et la Décoration représentée par la carte à côté de celle-ci. Il doit être possible de placer à la fois la tuile et la décoration, sinon la paire ne peut pas être choisie. À tout moment, si vous ne pouvez choisir aucune des paires disponibles de tuile Jardin et de carte Décoration et vous ne pouvez pas continuer la partie avec l'aide d'une lanterne, la partie se termine immédiatement et vous avez perdu.

Une fois la paire choisie **(1)**, placez la tuile et la décoration sur le plateau selon les règles de jeu, puis défaussez la carte Décoration dans une défausse **(2)**. Trouvez la tuile Jardin et la carte Décoration dans le coin opposé à la paire que vous avez choisie **(3)**. Placez cette carte Décoration dans la défausse et placez la tuile Jardin face visible dans une "réserve de tuiles Jardin" à côté du plateau Jardin.

Révélez alors deux tuiles Jardin de sorte qu'il y ait quatre tuiles Jardin visibles. Enfin, placez une nouvelle carte Décoration à côté de chacune des tuiles Jardin nouvellement révélées. Il devrait maintenant y avoir quatre paires de tuiles Jardin et de cartes Décoration parmi lesquelles choisir.

Si la pile de cartes Décoration est épuisée, mélangez la défausse et formez-en une nouvelle.

· Construire le jardin ·

Comme les plateaux de joueurs ne sont pas utilisés dans cette variante solo, le joueur ne peut pas avancer sur les pistes des éléments.

Quand une tuile Jardin est placée, gagnez une pièce pour chaque bord qui correspond au terrain adjacent (végétation, eau ou roche). Pour chaque terrain nouvellement clôturé, gagnez une pièce supplémentaire. Voir la définition de terrain clos en page 3. Les bords des tuiles Jardin montrant les murs clôturent n'importe quel type de terrain, tandis que le bord extérieur du jardin central **ne** clôture **pas** de terrain.

IMPORTANT : Vous ne gagnez pas de pièces pour faire correspondre un ou plusieurs bords de sentier.

· Jetons Paysage ·

Après avoir obtenu un jeton Paysage, insérez une des deux tuiles Paysage disponible de la taille indiquée par le jeton sur le plateau Jardin. Insérez ensuite l'autre tuile Paysage de la taille indiquée sur le plateau du côté opposé du plateau Jardin directement en face de la première tuile insérée. Révélez une nouvelle tuile Paysage, de sorte qu'il y en ait deux de chaque taille visibles (deux petites et deux grandes).

À tout moment, vous pouvez dépenser quatre jetons Paysage de la même taille pour remettre toute décoration du plateau Jardin dans la boîte de jeu.

IMPORTANT : En mode Solo, vous ne pouvez pas utiliser les jetons Paysage pour rafraîchir une tuile Lanterne.

· Influencer les personnages ·

Une fois que vous avez assez de pièces, vous pouvez influencer un personnage. Vous pouvez influencer un nouveau personnage chaque fois que vous gagnez au moins 10, 20 ou 30 pièces. Il n'est pas possible d'influencer plus de quatre personnages (y compris le personnage de départ).

Chaque fois que vous influencez un nouveau personnage, choisissez une des deux cartes Personnage de la réserve et défaussez la carte Personnage non choisie. Placez la carte choisie devant vous avec sa figurine dessus. Placez ensuite la figurine du personnage non choisie sur n'importe quel endroit disponible en tant que personnage neutre (comme lors de la mise en place). Révélez ensuite deux nouveaux personnages de la pile des personnages pour créer une nouvelle réserve.

À la fin de la partie, chaque personnage influencé sera placé sur le plateau Jardin pour marquer des points si vous n'avez pas perdu. Les personnages placés sur le plateau Jardin de cette façon rapporteront des pièces en fonction de leur préférence de vue, comme dans le jeu multijoueur.

· Tuiles Lanterne ·

Capacités des tuiles Lanterne dans la variante solo :

Choisissez une paire, mais placez seulement la tuile Jardin, en ignorant la carte Décoration de la paire. Défaussez la carte Décoration de la paire ainsi que la carte Décoration du coin opposé. Déplacez la tuile Jardin face visible du coin opposé dans la "réserve de tuiles Jardin". Enfin, réapprovisionnez les tuiles Jardin et les cartes Décoration normalement.

Sélectionnez une tuile Jardin parmi les tuiles dans la "réserve de tuiles Jardin" et placez la tuile en suivant les règles habituelles.

Défaussez les quatre cartes Décoration en jeu et remplacez-les par de nouvelles cartes de la pile de décorations.

Réutilisez la capacité d'une de vos tuiles Lanterne épuisée.

· Fin de la partie ·

La partie se termine par une défaite si l'une des conditions suivantes s'applique avant de recouvrir toutes les cases du jardin central avec des tuiles Jardin :

1. Une pile de tuiles Jardin est épuisée.
2. Vous ne pouvez pas placer une paire de tuile Jardin + carte Décoration.

La partie se termine par une victoire si les 28 cases du jardin central sont recouvertes de tuiles Jardin.

· Placement final de personnage ·

Si votre partie se termine par une victoire, placez les figurines de vos personnages sur n'importe quel emplacement disponible sur le plateau Jardin, dans n'importe quelle direction, pour gagner des pièces supplémentaires en fonction de la préférence de vue du personnage, comme dans le jeu multijoueur.

Additionnez les pièces gagnées pendant la partie et les pièces gagnées en plaçant les personnages pour déterminer votre score final. Comparez votre score au tableau ci-dessous pour voir votre niveau de réussite :

jusqu'à 60	工匠 Artisan	76–95	工程师 Ingénieur
61–75	设计师 Créateur	96 ou plus	总监 Inspecteur

· Langues ·

Ce livret de règles est également disponible en plusieurs autres langues sur notre site Internet. Vous pouvez scanner le QR Code à gauche pour un accès facile sur votre appareil mobile, ou vous pouvez taper l'adresse suivante manuellement sur l'appareil de votre choix :

https://thundergryph.com/rulebooks

· Assistance ·

Nous sommes là pour vous aider, envoyez-nous un email si vous avez des problèmes :

Pièces de rechange

replacements@thundergryph.com

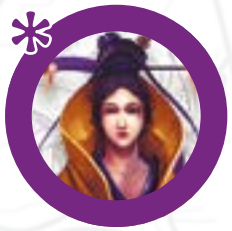
Assistance générale

support@thundergryph.com

• Descriptions des personnages (*personnages de départ) •

ARCHITECTE x2 x2
Bonus de départ : Végétation
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur place un pavillon ou un pont sur le plateau Jardin.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces pour chaque icône de construction sur le paysage actif.

ENFANT x1 x4
Bonus de départ : Roche
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur place une décoration oiseau ou poisson.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces pour chaque icône d'animal sur le paysage actif.



IMPÉRATRICE
Bonus de départ : Eau
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur place une décoration de lotus ou de pivoines.
Préférence de vue : Gagnez neuf pièces. Si l'Empereur ou la Dame se trouve dans la ligne de vue de l'Impératrice, perdez trois pièces pour chacun.

ERMITE
Bonus de départ : Roche
Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois que le joueur avance d'une ou plusieurs cases sur la piste de roche. Si vous avancez de deux cases avec la même tuile, vous n'obtiendrez qu'une seule pièce.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces (maximum dix pièces) pour chaque tuile de jardin avec un terrain rocheux dans la ligne de vue de l'Ermite.

POÈTE
Bonus de départ : Eau
Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois que le joueur avance d'une ou plusieurs cases sur la piste d'eau. Si vous avancez de deux cases avec la même tuile, vous n'obtiendrez qu'une seule pièce.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces (maximum dix pièces) pour chaque tuile de jardin avec un terrain eau dans la ligne de vue du Poète.

ÉTUDIANT
Bonus de départ : Végétation
Capacité de personnage : Gagnez une pièce chaque fois que le joueur avance d'une ou plusieurs cases sur la piste de végétation. Si vous avancez de deux cases avec la même tuile, vous n'obtiendrez qu'une seule pièce.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces (maximum dix pièces) pour chaque tuile Jardin avec un terrain végétation dans la ligne de vue de l'Étudiant.

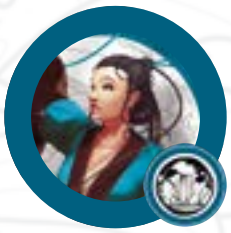
EMPEREUR x3 x0
Capacité de personnage : N/A
Préférence de vue : Gagnez cinq pièces pour chaque dragon sur le paysage actif.

DAME x2 x0
Capacité de personnage : N/A
Préférence de vue : Gagnez six pièces si seuls le soleil ou la lune sont dans le paysage actif ; sinon obtenez douze pièces si le soleil et la lune sont dans le paysage actif.

MARCHAND x1 x4
Capacité de personnage : Au cours d'une action Placer une Décoration, le joueur peut dépenser une pièce de monnaie pour piocher deux cartes Décoration supplémentaires ou il peut dépenser une pièce de monnaie pour prendre la première carte Décoration de la défausse. Dans les deux cas, le joueur peut d'abord piocher le nombre normal de cartes et ensuite décider s'il doit dépenser une pièce pour piocher la ou les autres.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces pour chaque village du paysage actif.

MOINE x2 x1
Capacité de personnage : Gagnez deux pièces à chaque fois que le joueur doit choisir entre seulement deux tuiles Jardin ou seulement deux cartes Décoration.
Préférence de vue : Gagnez trois pièces pour chaque temple bouddhiste du paysage actif.

OFFICIER
Capacité de personnage : Au début de son tour, le joueur peut dépenser une pièce pour retourner toutes les tuiles Jardin face cachée sur le plateau Jardin. Sinon, il peut prendre n'importe quelle tuile Jardin face visible du haut de la pile et la retourner face cachée sous la pile et révéler la nouvelle tuile Jardin sur le haut de la pile, sans que cela n'entraîne de coût.
Préférence de vue : Gagnez une pièce pour chaque élément du paysage actif.



DANSEUSE AUX ÉPÉES x2 x4
Capacité de personnage : Gagnez une pièce à chaque fois que le joueur prend un jeton Paysage sur le plateau Jardin.
Préférence de vue : Gagnez deux pièces pour chaque cascade sur le paysage actif.

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.